

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan kualitas suatu bangsa dan Negara. Salah satu masalah yang sedang dihadapi dalam dunia pendidikan kita adalah masih lemahnya proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2006 : 5). Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Tampaknya, pelaksanaan pendidikan sekarang belum sesuai dengan yang diharapkan tersebut mengingat masih rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa untuk semua mata pelajaran khususnya pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang erat kaitannya dengan penalaran sehingga siswa dapat berfikir logis, kritis, analisis, dan inovatif. Matematika juga merupakan salah satu penentu kelulusan siswa dalam Ujian Akhir Nasional (UAN). Namun, siswa sering kali menganggap bahwa matematika pelajaran yang menakutkan. Sehingga mendorong siswa untuk malas

mengikuti pelajaran matematika dan enggan untuk mencoba soal-soalnya. Hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Akan tetapi menurut Sueanne Mckinney dan Wendy Frazier (2008), sebagian besar siswa dapat menunjukkan kompetensi dengan matematika dasar tetapi faktanya mengalami kesulitan dengan aplikasi untuk pemecahan masalah.

Selain dari siswa itu sendiri, hasil belajar juga dapat dipengaruhi guru dalam kegiatan pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran tidak lain ialah proses belajar mengajar, yakni suatu proses menterjemahkan dan mentransformasikan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum kepada para siswa melalui interaksi belajar mengajar (Sudjana, 2000: 13). Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang cocok sesuai dengan situasi dan kondisi siswa di kelas. Bagaimanapun bagus dan idelnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru tersebut, maka semuanya akan kurang bermakna dan juga membuat belajar sangat menyenangkan. Guru yang pembelajarannya masih dengan konvensional akan membuat siswa kurang aktif, cepat bosan, dan kurang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Misalnya siswa kurang berani dalam menyampaikan ide-ide atau gagasan, siswa kurang aktif dalam bertanya, siswa lebih sering berbicara sendiri daripada mendengarkan guru menjelaskan, dan sebagainya. Sehingga pembelajaran konvensional kurang tepat dalam proses belajar mengajar matematika.

Untuk mengatasinya, guru diharapkan menggunakan strategi pembelajaran yang relevan sesuai dengan kondisi kelas dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Misalnya dengan strategi penemuan dan *problem solving*. (Muhammad Takdir Ilahi, 2012: 68) menyatakan Keistimewaan dari strategi penemuan bagi siswa tidak sekedar ketrampilan dalam mengkaji suatu persoalan, melainkan juga kemampuan dalam mengkaji informasi dan fakta yang konkrit mengenai suatu hal yang dianggap penting, sedangkan (Wina Sanjaya, 2006: 220) menyatakan strategi *problem solving* (pemecahan masalah) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan membantu siswa mengembangkan pengetahuan baru. Pendapat lain yaitu Huerta (2009) menyatakan Problem solving (pemecahan masalah) mungkin dapat menganalisa dari berbagai macam masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

Pengaruh hasil belajar yang rendah tidak hanya dititikberatkan pada penggunaan guru saja, tetapi pengaruh lingkungan, khususnya dalam lingkup keluarga juga sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Misalnya: keterlibatan orang tua. Orang tua dapat memberikan bimbingan sewaktu belajar di rumah dan juga memberikan dukungan melalui sikap dan perhatian agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sehingga dengan orang tua terlibat dalam belajar akan lebih mudah mengetahui sejauh mana siswa memahami pelajaran yang diberikan guru di sekolah.

Berdasarkan hal itu, peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Strategi Penemuan dan *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Tingkat Keterlibatan Orang Tua”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pelajaran matematika yang masih kurang diminati siswa dan dianggap sulit.
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
3. Kurang tepatnya strategi yang digunakan guru sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.
4. Masih rendahnya keterlibatan orang tua dalam pembelajaran matematika

C. Pembatasan Masalah

Agar pembatasan masalah dari penelitian ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang, maka masalah yang akan dibahas perlu dibatasi. Peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi penemuan dan *problem solving*.

2. Tingkat keterlibatan orang tua (rendah, sedang, tinggi)
3. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII semester genap di SMP N 1 Masaran tentang Lingkaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan umum peneliti adalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan efek antara strategi pembelajaran penemuan dan *problem solving* terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah perbedaan efek tingkat keterlibatan orang tua siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap hasil belajar matematika?
3. Adakah efek interaksi antara strategi pembelajaran (penemuan dan *problem solving*) dan tingkat keterlibatan orang tua siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum untuk menganalisis dan menguji perbedaan efek antara strategi pembelajaran (penemuan dan *problem solving*) dan tingkat keterlibatan orang tua siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap hasil belajar matematika.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini ditujukan untuk (1) menganalisis dan menguji perbedaan efek antara strategi pembelajaran penemuan dan *problem solving* terhadap hasil belajar matematika. (2) menganalisis dan menguji perbedaan efek tingkat keterlibatan orang tua siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap hasil belajar matematika. (3) menganalisis dan menguji interaksi antara strategi pembelajaran (penemuan dan *problem solving*) dan

tingkat keterlibatan orang tua siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dalam dunia pendidikan. jika kualitas pendidikan baik, maka hasil belajar siswa pun juga dapat meningkat. Hasil belajar yang bagus juga dapat didukung dari keterlibatan orang tua untuk membimbingnya sewaktu berada di rumah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dan guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu dapat membantu guru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien.
- b. Bagi siswa, dengan penggunaan strategi pembelajaran melibatkan siswa diharapkan menarik minat belajar, keberanian, dan konsentrasi siswa terhadap matematika.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini untuk mengetahui keefektifan strategi pembelajaran penemuan dan *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari tingkat keterlibatan orang tua siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbandingan ataupun referensi bagi penelitian yang relevan.